

SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictactor, General Swindells.
weary troops accede to the superior power of the rebels tor, General Swindells, Battle sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine; Thunder Blade, an advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible?

The mission details are outlined to you in various strategical stages: Skyscraper City 3. River Delta
 Mountain/Desert 4. Refinery

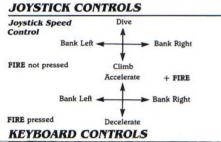
In each sector, you will come up against both ground and air forces. all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

GAMEPLAY

You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

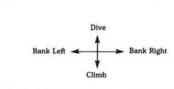
You engage the enemy from both vertical and horizontal viewp Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as enemy helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-to-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot shoot at enemy aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground. (Spectrum/Amstrad only). CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target

To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the **FIRE** button.



	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Joystick Speed Control	F7			F1
Keyboard Speed Control	F1			F2
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue				F10
Music on	M			
Sound FX on	S			
Up		Q	Q	
Down		A	A	
Left		0	0	
Right		P	P	
Fire		SPACE/ SHIFT	SPACE/ SHIFT	

C64 Spectrum Amstrad AtariST



Note for Spectrum/Amstrad Users: Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control

Points are awarded for destroying the following enemy aircraft: 1. AH-6NS Sparrow Hawk 4

Attack Helicopter 2. Type-74 Bengal Tiger Tank 3. F-14 Meercat Jet Fighter. 4. A4U-N2 Corsair Fighter

6. Stage 1 Mobile Fortress : SRS-78A1 Blackbird. -

. Stage 3 Fortress: BA-001 naster Invasion Craft

mmand Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The identity is scarcely known as many who have seen it, haven't lived to tell. Bonus points are awarded at the end of each level. The bonus

depends on the number of craft destroyed. A time bonus is also

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, where to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters. Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful,

THUNDER BLADE SPECIFICATION

	D. CHILDRED	The tarreet and the tree pro-		
	Performance	Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg) Maximum cruise speed: 163 knots Range: 601 kilometres (internal fuel consumption) Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12 mins. Vertical rate of take off: 1500 ft/min. Maximum altitude: 6,000 metres.		
	Armaments	Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 rounds. Straight line air to ground missiles (unlimited for game) most suitable for anti tank.		
Protection	Pilot's seat is armour protected. Crash resistant fuel tanks. Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of a crash.			
	Dimensions	Main rotor 15 metres Tail rotor 2.9 metres Fuselage length 15.2 metra Overall height 3 metres		
	Engines	2 U.S.G. turboshaft engines, each rated at 1,700		

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Spectrum 48/128K, +2

Spectrum +3

Disk: Turn on computer, insert disk and press RETURN and game will load and run automatically.

e cassette recorder. Follow screen prompts. ote game loads off side 1. Game levels are on side 2. Disk: Type RUN"DISK and press ENTER. Game will load and run

Atari ST

automatically.

Knoten.

Fuß/Mir

Projektilen.

Absturz.

Hauptrotor

Kassette: Die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLRY-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Financial Computer einschalten, dann die Diskette einschieben, und nach Eintippen von LOAD***,8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Kassette: LOAD" eintippen und die ENTER-Taste drücken, dann die PLRY-Taste auf dem Kassettenrecorder, 128K-Benutzer: Die LOADER-Option benutzen und die ENTER-Taste drücken, dann

Beachten Sie: Das Spiel wird von Seite 1 geladen und von Seite 2

Diskette: Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und RETURN drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Kassette: Die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Schließlich den Bildschirmansweisungen

Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf

Diskette: Diskette einschieben und den Computer einschalten

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE $^{\rm IM}$ und SEGA $^{\rm S}$ (oder SEGA $^{\rm IM}$) sind

U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham

B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright

gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing

und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens

Diskette: Den Computer anschalten, dann die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Charles Cecil Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Schneider)

Diskette: RUN"DISK eintippen und die ENTER-Taste drücken.

Schutzeinrichtung Gepanzerter Pilotensitz.

LADEANWEISUNGEN

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen

Spectrum 48/128K, +2

gespielt. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

ben Bildschirmanweisungen folgen.

Spectrum +3

Das Spiel lädt und läuft autor

Das Spiel lädt und läuft automatisch

ANERKENNUNGEN

'Thunder Blade'-Techniker:

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

Atari ST

CBM Amiga

Chris Butler (C64)

folgen

Diskette: Zuerst den Computer einschalten

3 Std. 12 Min

Flugreichweite: 601 Kilometer (internet

Vertikale Aufstiegsrate beim Abflug: 1500

Maximale Flughöhe: 6.000 Mete

Runden automatisch mit 30mm

Panzerabwehr geeignet.

Die Schnellfeuer-Kanone feuert 1500

Die gerade fliegende Luft-Boden-Raketer (unbregenzt im Spiel) sind besonders zu

Widerstandsfähige Treibstofftanks gegen

Zusammenklappbare Aufhängung der Schnellfeuer-Kanone, funktioniert als

Länge des Flugzeugrumpfs 15,2 Meter

2 U.S.G. Turbosom Motoren mit jeweils

Puffer bei einer Sturzlandung.



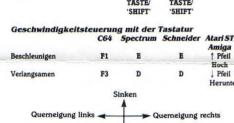
Motoren

FEUERKNOPF gedrückt

Keyboard Speed Control

TASTATURSTEUERUNGEN

	C64	Spectrum	Schneider	Atari ST/ Amiga
Joystick-				
Geschwindigkeitsteuerung	F7			F1
Tastatur-				
Geschwindigkeitsteuerung	F1			F2
Pause	LEER- TASTE	н	H	F9
Spiel fortsetzen				F10
Musik an	M			
Sound FX an	S			
Hoch		Q	Q	
Herunter		A	A	
Links		0	0	
Rechts		P	P	
Feuer		LEER-	LEER-	
		TASTE/	TASTE/	
		'SHIFT'	'SHIFT'	



Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein eschlossen wurde, können Sie die keltssteuerung für Joystick oder Tastatur wählen

PUNKTWERTUNG

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden

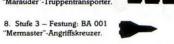


4. A4U-N2 "Corsair" -Kampfflugzeug.

5. ASH-07 "Barracuda"



Marauder"-Truppentra







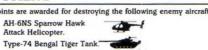
Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Bollwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr lange genug lebten, um davon zu erzählen. Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe des Bonusses hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeug des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

TIPS

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem nten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begegen müssen und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeue Feuern Sie so weit wie möglich alle Feinde ab, um die Bonuspunkte und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalten.

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Sieht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

SCORING



Aircraft 5. ASH-07 Barracuda Torpedo

Stage 2 Mobile Fortress: Marauder Troop Carrier.

. 9. Stage 4 Command Fortress

if it moves or looks dangerous, shoot it

Advanced attack helicopte

	Performance	Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg) Maximum cruise speed: 163 knots Range: 601 kilometres (internal fuel consumption) Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12 mins. Vertical rate of take off: 1500 ft/min. Maximum altitude: 6,000 metres.			
	Armaments	Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 round Straight line air to ground missiles (unlimited game) most suitable for anti tank.			
	Protection	Pilot's seat is armour protected. Crash resistant fuel tanks. Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of a crash.			
	Dimensions	Main rotor 15 metres Tail rotor 2.9 metres Fuselage length 15.2 metres Overall height 3 metres			
	Engines	$2\ U.S.G.$ turboshaft engines, each rated at 1,700 shp at sea level.			

Cassette: Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Follow on screen pr Disk: Type LOAD"*",8,1 and press RETURN. Game will load and

Cassette: Type LOAD" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. 128K Use LOADER option and press ENTER. Follow screen prompts. Note game loads off side 1. Game plays off side 2. Game levels are on side 2.

Amstrad CPC

Cassette: Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on

Disk: Insert disk, turn on computer and game will load and run

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux our la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos élicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été hélicoptères detruits ou lorsque la demiere torreresse auta prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points

CBM Amiga

Thunder Blade Technicians:

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

program. Unauthorised broadcasting, diffus

Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6

Tel: 021 356 3388. All rights reserved. Copyright subsists on this

performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner

THUNDER BLADE™

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un

dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisée par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de Farmement des rebelles et le renversement du gouvernement n'es

qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de

pointe. Vous êtes un vêtéran ayant beaucoup d'expérience dans

les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes

Dans chaque secteur, vous afronterez les forces terrestres et

forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité

aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses

que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière

Delta de Rivière
 Rafinerie

rks of Sega Enterprises Ltd.

mputer. Insert disk and game will load and run

ion, public

ement du gouvernement n'est

Disk: Turn on c

CREDITS

Chris Butler (C64)

SCENARIO

Skyscraper City
 Montagne/Désert

LE JEU

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulemen sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez notre que les matrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but. Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bou

COMMANDES DE MANCHE A BALAI



	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Contrôle de Vitesse de				9
Manche à balai	F7			F1
Commandes de Vitesse				
de Clavier	F1			F2
Pause	ESPACE	H	H	F9
Continuez				F10
Music en Fonction	M			
Son FX en Fonction	S			
Haut		Q	Q	
Bas		A	A	
Gauche		0	0	
Droite		P	P	
East		PODE COL	DODE OF	

Amiga Flèche Accélerez F1 E F3 Flèche Plongez Virez sur l'aile Gauche → Virez sur l'aile Droite Grimpez Note aux utilisateurs de Spectru strad: Une fois le ma à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

C64 Spectrum

Amstrad Atari ST

LE MARQUE

Contrôle de Vitesse de Clavier

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis 1. Hélicoptère d'Attaque 4

Sparrow Hawk AH-6NS. 2. Char Tigre du Benga

de Type-74 3. Jet de Combat F-14 Meercat.

4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.

Croiseur Lance-Torpiles

ASH-07 Barracuda Forteresse Mobile Euroe i: Blackbird SRS-78A1

Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder 8. Forteresse Etape 3 Appareil d'invasion BA-001 Mermaste

9. Etape 4: Forteresse de Commande

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupa t de ceux qui l'ont vue sont mo de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

CONSEILS

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, yous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des onus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prindre des risques; s'il bouge ou s'il semble menacant.abattez-le!

SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE

Hélicopère d'Attaque Avancé Performance Vitesse Maximum: 202 nœuds (à 6402 kg). Vitesse de Croisière Maximum: 163 nœ Portée: 501 kilomètres (consommation d arburant interne). Enduraçe Maximum avec carburant interne: 3 hrs 12 min Taux Vertical de Décollage: 6.000 mètres

Canon è Feu Rapide 30mm automatique 1.500 Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars. Le siège du pilote est blindé.

Les réservoirs de carburant sont protégés contre

les chocs.

Monture de canon pliante formant un processus d'absorbtion d'énergie en cas d'accident Rotor Principal 15 mètres Rotor de Queue 2.9 mètres Longueur de fuselage Hauteur d'Esemble 3 mètres 2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1.700 shp au niveau de la mer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même

Protection

temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassett Suivez les incitations sur l'écran Disquette: Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera au

Suivez les incitations sur l'écran

Spectrum 48/128K,+2 Cassette: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. 128K: Utilisez l'option LOADER et appuyez sur ENTER. Suivez les indications d'écran. Notez: Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se déroule sur la face 2. Le jeu se stabilise sur la face 2. Spectrum +3

Disquette: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera

Amstrad CPC Cassette: Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les indications d'écran.

Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se stabilise sur la face 2. Disquette: Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se

Atari ST Disquette: Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le je se chargera et se déroulera automatiquemen

CBM Amiga Disquette: Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le

jeu se chargera et se déroulera automatiquemen **GENERIQUE**

Techniciens de Thunder Blade: Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad) Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marqu de Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits

THUNDER BLADE™

SZENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überrannt. Die regulären Truppen sind kampfmüde und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Es ist nur einen Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.G.H.O. hat Sie als die letzte Hoffnung aufgeboten und stellt Ihnen das allerneuste Fluggerät für die Überwältigung des Feindes zur Verfügung – Thunder Blade, einen hochmodernen Kampfhubschrauber. Gelingt Ihnen als ein erfahrener Veteran, der an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, das scheinbar Unmögliche?

Die Operationsgebiete Ihrer Mission sind in verschiedene strategische Abschnitte unterteilt:

Skyscraper City 3. Flußdelta 2. Berge/Wüste 4. Raffinerie

In allen Abschnitten treten Sie sowohl gegen Bodentruppen als auch gegen Luftstreitkräfte an. Diese verteidigen alle eine Hauptfestung, die Sie um jeden Preis zerstören müssen. Gelingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine läng

DAS SPIEL

Sie starten das Spiel mit fünf Hubschraubern in Reserve (zwei Reserve-Hubschrauber in der (64-Version). Das Spiel endet, wenn alle Ihre Hubschrauber zerstört wurden oder wenn Sie die letzte Festung eingenommen haben. Man erhält einen extra Hubschrauber, sobald man eine festgesetzte Punktzahl erreicht hat. Sie treffen sowohl aus der Vertikalen als auch aus der Horizontalen

auf die Feinde. Die hochmodernen Waffensysteme des Thunder Blade bestehen aus einer Schnellfeuer-Kanone für Luftziele wie einem feindlichen Hubschrauber oder einem Kampfflugzeug. Ein kurzes Streufeuer reicht. Desweiteren gibt es gradlinig fliegende Luft-Boden-Raketen, die für die feindlichen Boden-Wasserziele gedacht sind. Bedenken Sie, daß die Raketen nicht fürs vassetzleie gedacht sind, bedeinken sie, das die Raketen nicht urs schnelle Feuern geeignet sind und daß es dabei hauptsächlich auf Zielgenauigkeit und Timing ankommt. Außerdem können Sie mit den Raketen nicht auf Luftziele feuern, nur Bodenziele. Die Kanone ist also für die Luft und die Raketen sind für den Bode Für die CBM Gebraucher: Deide Waffen Können auf iedes ziel

Begeben Sie sich auf eine gerade Linie mit dem feindlichen Ziel, peilen Sie ein feindliches Kampffahrzeug auf dem Boden oder zu Wasser an und drücken Sie **FEUER**.

JOYSTICKSTEUERUNGEN Geschwindigkeitssteuerung mit dem Joystick



CBM Amiga

Chris Butler (C64)

Dischetto: Accendere il computer. Inserire il dischetto e il gioco si carica e gira automatica

TITOLI

Tecnici del Thunder Blade: Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tutti i diritti riservati. Il program esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing. affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto e comunque effettuati, qualora sprovvisti di autorizzazione, sono

THUNDER BLADE™

SCENARIO Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le trupi stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofistica armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo definitivo: Thunder Biade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:

- 1. Città dei Grattacieli

Delta del Fiume 4. Raffineria In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutte a difesa delle loro superfortezze che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un

Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un

certo numero di tunti, ti viene assegnato un altro elicottero Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizionel da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ci rogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono olpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi rico Cannone per bersagli aerei, i Missili per quelli terrestri. CBM-Canoni e Missili perssono sparare a qualsiasi bersaglio. Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizion



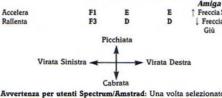
Accelera + FUOCO

CONTROLLI TASTIERA

Con FUOCO pres

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Velocità Joystick	F7			F1
Velocità Tastiera	F1			F2
Pausa	BARRA	H	H	F9
Continua				F10
Musica accesa	M			
Effetti sonori acc.	S			
Su		Q	Q	
Giù		A	A	
Sinistra		0	0	
Destra		P	P	
Fuoco		BARRA/ SHIFT	BARRA/ SHIFT	

Controllo velocità Tastiera C64 Spectrum Amstrad



il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

PUNTEGGIO I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi

1. Elicottero d'Attaco AH-6NS

Sparrow Hawk

3. Caccia a reazione F-14 Meercat. 4. Caccia A4U-N2 Corsair.

5. Cacciatorpediniera ASH-07

2. Carro Tipo 74 Tigre del Bengala.

6. Fortezza Mobile Fase 1:

Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Truppe Marauder.

8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Merma 9. Fortezza Comando Fase 4.

distruggendola, il tuo paese verrà liberato. La sua identita non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non s mai tornati indietro a raccontarlo. Alla fine di ogni livello, vengono assegnati punti premio. Il premio dipende dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre,

La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e

SUGGERIMENTI In ogni fase, il nemico attacca in formazioni. Identificandole, saprai dove muoverti, dove sparare e quando. Per guadagnare pu premio ed elicotteri, abatti tutti i nemici che puoi. Non tutti i nemici ti spareranno addosso, ma tu non puoi fidarti.

Qualunque cosa si muova e appaia pericolosa, spara SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

Elicottero avanzato d'attacco Tipo Velocità Max: 202 nodi (con peso di 6402 kg) Velocità di Crociera: 163 nodi. Autonomia: 601 km (consumo carburante interno) Max durata con carburante interno: 3 ore, 12m Max Altitudine: 6000 metri. Cannone a ripetizione da 30mm con tiro rapido Armamento automatico di 1500 colpi. Missili aria-terra (illimitati) ideali per colpire i carri

Il sedile del pilota è corazzato.

Serbatoi a prova d'urto. Supporto cannone pieghevole che funziona da ortizzatore in caso di caduta. Rotore principale 15 metri Rotore di coda 2,9 metri 15,2 metri Lunghezza fusoliera Altezza complessiva

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Dischetto: Battere LOAD"*", 8,1 e premere RETURN. Il gioco si Spectrum 48/128K, +2

2. I livelli si trovano sul Lato 2.

Atari ST

Cassetta: Premere CTRL ed ENTER piccolo. Premere PLAY sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo Il gioco si carica dal Lato 1. I livelli si trovano sul Lato 2.

schetto: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere RETURN. Il gioco si carica e gira automat

Dischetto: Battere RUN"DISK e premere ENTER. Il gioco si carica

si carica e gira automaticamente.

Dischetto: Inserire il dischetto, accendere il computer e il gioco

2 motori turboalbero U.S.G. da 1700 cavalli ciascuno (al livello del mare) Cassetta: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Premere PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo sch Cassetta: Battere LOAD" e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore. 1286: Usare l'opzione LOADER (CARICATORE) e premere ENTER. Seguire le indicazioni sullo schermo. vertenza: Il giocho si carica dal Lato 1 e viene esequito dal Lato